

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa yang paling menentukan dalam kehidupan seseorang. Saat seseorang memasuki masa remaja, maka ia akan menjadi lebih labil, karena pada masa remaja seseorang akan membentuk kepribadian nya. Kepribadian remaja dapat terbentuk dari apa yang dilakukan remaja dalam kesehariannya. Dapat juga terbentuk dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, lingkungan pendidikan, dan lingkungan pergaulannya, terutama tren yang ada di lingkungannya.

Remaja ialah mereka yang berusia muda yang berada dalam masa transisi antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Masa remaja merupakan masa pencarian jati diri, masa remaja merupakan masa transisi dan secara psikologis sangat problematik, pada masa ini mereka dalam keadaan tanpa norma dan hukum. Menurut ilmu *psikologi*, remaja adalah suatu periode transisi dari masa awal anak-anak hingga masa awal dewasa, yang dimasuki pada usia kira-kira 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 tahun hingga 22 tahun.

Masa remaja bermula pada perubahan fisik yang cepat, penambahan berat dan tinggi badan yang dramatis, perubahan bentuk tubuh, dan perkembangan karakteristik seksual seperti pembesaran buah dada, perkembangan pinggang kumis, dan dalamnya suara. Pada perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol (pemikiran semakin *logis*, *abstrak*, dan *idealistis*) dan semakin banyak menghabiskan waktu di luar keluarga. Masa remaja dapat dikatakan sebagai masa pencarian jati diri. Menurut (Elizabeth B. Hurlock 1990), masa remaja adalah masa kritis identitas atau masalah identitas-ego remaja. Identitas diri yang dicari remaja berupa usaha untuk menjelaskan siapa dirinya dan perannya dalam masyarakat, serta usaha mencari perasaan kesinambungan dan kesamaan baru. Dalam masa ini, remaja akan mulai mencari jati dirinya, namun dalam masa pencarian jati diri ini, remaja sering salah memilih teman

Yusup Hidayat, 2019

GAYA REMAJA MILENIAL SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS

Universitas Pendidikan Indonesia| repoaitory.upi.edu| perpustakaan.upi.edu

dalam pergaulan. Disamping itu mereka cenderung terpengaruh oleh lingkungan sekitar, pengaruh positif maupun negatif, salah satu yang dapat mempengaruhi remaja ialah publik figur, dengan gaya berfikir, gaya makanan, gaya berpakaian dan gaya pergaulan.

Gaya hidup merupakan pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lain, yang berfungsi dalam interaksi dengan cara-cara yang mungkin tidak dapat dipahami oleh yang tidak hidup dalam masyarakat modern. Pada perkembangannya, gaya hidup saat ini tidak lagi merupakan persoalan di kalangan tertentu. Sebagaimana diungkapkan oleh Ibrahim (dalam Musmuadi, 2007) setiap orang dapat mudah meniru gaya hidup yang disukai. Misalnya saja, gaya hidup yang ditawarkan melalui iklan akan menjadi lebih beraneka ragam dan cenderung mengambang bebas. Pada akhirnya akan bersifat netral yang mudah ditiru dan dipakai sesuka hati oleh setiap orang. Terdapat nilai lain yang turut mempengaruhi, yakni nilai yang bersifat emosional atau yang dikenal dengan istilah hedonis.

Gambaran mengenai gaya hidup hedonis menurut Susianto (dalam Musmuadi 2007) memiliki ciri-ciri antara lain: mengerahkan aktivitas untuk mencapai kenikmatan hidup, sebagian besar perhatiannya ditujukan keluar rumah, merasa mudah berteman walaupun memilih-milih, menjadi pusat perhatian, saat luang hanya untuk bermain dan kebanyakan anggota kelompok adalah orang yang berada. Baudrillard (dalam Musmuadi 2007) mengatakan bahwa status sebagai logika konsumen, ternyata merupakan hal yang lebih masuk akal dari pada alasan fungsional. Pendapat tersebut mengartikan bahwa usaha untuk memiliki suatu barang atau jasa bukan berdasarkan pada kebutuhan fungsional melainkan lebih dari pada kebutuhan keinginan. Gaya hidup hedonis memiliki sifat dan karakteristik perilaku atau budaya yang menginginkan keseluruhan kehidupan penuh dengan kesenangan kesenangan yang bisa dirasakan dan memuaskan keinginan, sehingga tujuan akhir dari kehidupan ini adalah kesenangan. Dalam perkembangannya, gaya hidup hedonis cenderung menyerang remaja. Karena pada masa remaja, individu sedang dalam keadaan mencari jati diri (Eramadina, 2013).

Yusup Hidayat, 2019

GAYA REMAJA MILENIAL SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS

Universitas Pendidikan Indonesia| repoitory.upi.edu| perpustakaan.upi.edu

Gaya hidup yang berorientasi pada budaya barat merupakan gaya hidup yang dijadikan pedoman kebanyakan remaja. Fenomena gaya hidup *hedonis* tampak merambah kalangan remaja, menginginkan agar gaya berpenampilan, gaya tingkah laku, dan cara bersikap akan menarik perhatian orang lain, terutama kelompok teman sebaya. Hal tersebut dikarenakan remaja ingin diakui oleh lingkungan sekitar. Gaya hidup hedonis merupakan wujud dari ekspresi atau perilaku yang dimiliki oleh remaja untuk mencoba suatu hal yang baru. Dimana remaja tersebut lebih mementingkan kesenangan dari pada melakukan hal yang lebih positif. Eksistensi remaja saat ini dapat diwujudkan dengan memakai pakaian serta aksesoris bermerk, mengunjungi mall, maupun menggunakan telepon genggam dengan layanan fasilitas terbaru. Eksistensi kaum muda hanya dihargai sebatas kepemilikan dan status semata (Bujang, 2009).

Globalisasi adalah proses penyebaran unsur-unsur baru baik berupa informasi, pemikiran, teknologi, maupun gaya hidup secara mendunia. Sehingga dari proses tersebut, batas-batas negara menjadi sempit karena kemudahan interaksi antara negara. Globalisasi juga dapat diartikan sebagai suatu proses terbentuknya sistem organisasi dan komunikasi antar masyarakat diseluruh dunia. Indonesia sebagai negara berkembang juga tidak luput merasakan efek dari adanya era globalisasi. Perkembangan teknologi yang pesat menimbulkan dampak terjadinya globalisasi informasi, mode, alat elektronik, serta alat komunikasi yang mengakibatkan perubahan gaya hidup masyarakat Indonesia. Globalisasi yang semakin kuat memberikan dampak terjadinya perubahan yang mempengaruhi perilaku individu, khususnya remaja (Kunto dalam Syafaati, 2008). Dampak modernisasi pada remaja sangat mudah ditemukan pada kehidupan sehari-hari. Dibandingkan dengan generasi remaja tahun 2000, generasi remaja pada tahun 2015 sampai saat ini jauh berbeda. Perbedaan tersebut tampak dari perilaku remaja pada masa sekarang yang dihadapkan dengan gaya hidup hedonis dan mengutamakan kesenangan semata sebagai tujuan hidup, yang artinya tidak semua hal yang terjadi pada saat ini bermanfaat dan baik.

B. Identifikasi Masalah Penciptaan

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah penciptaan sebagai berikut :

1. Pentingnya para remaja mengetahui bahwa semua hal yang ada di masa sekarang tidak semuanya baik dan bermanfaat.
2. Kurangnya pertimbangan terhadap apa yang mereka lakukan di zaman sekarang ini.
3. Kurangnya media yang menarik untuk memaparkan gaya hidup para remaja masa kini.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi dan analisis masalah penciptaan diatas, maka dirumuskan masalah penciptaan sebagai berikut :

1. Bagaimana gaya hidup remaja milenial menjadi sumber gagasan berkarya seni?
2. Bagaimana visualisasi karya dengan tema gaya remaja milenial sebagai ide berkarya seni lukis ?

D. Tujuan Penciptaan

1. Untuk mengetahui latar belakang wawasan berkarya seni berdasarkan pada tema.
2. Untuk memahami dan mendapat pembelajaran saat memvisualisasikan tema.
3. Untuk mendapatkan pengalaman berkarya seni berdasarkan pemikiran ilmiah.
4. Untuk menjadikan penulis lebih peka terhadap kehidupan para remaja milenial di sekitar saat ini.

E. Manfaat Penciptaan

Penulis berharap karya tulis ini mampu memberikan manfaat:

1. Manfaat bagi penulis

- a. Penulis lebih dapat memahami dan meningkatkan kemampuan dalam berkarya seni.
- b. Sebagai wadah penyampaian gagasan untuk kepuasan batin penulis dalam kehidupan melalui pengungkapan rasa ke dalam karya seni lukis.
- c. Menambah wawasan tentang kehidupan para milenial dengan mengeksplorasi bentuknya kedalam karya seni.

Yusup Hidayat, 2019

GAYA REMAJA MILENIAL SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS

Universitas Pendidikan Indonesia| repoitoy.upi.edu| perpustakaan.upi.edu

- d. Penulis dapat mengembangkan beragam teknik berkarya seni yang diaplikasikan ke dalam bentuk karya untuk menambah wawasan eksploratif dalam lingkungan sehari-hari..
- e. Sebagai bentuk kecintaan terhadap lingkungan dan para generasi muda yang akan jadi penerus bangsa Indonesia.

2. Bagi Dunia Pendidikan

- a. Memberikan wawasan yang baru terhadap pentingnya berkarya seni dengan eksplorasi data langsung ke lapangan.
- b. Sebagai bahan kajian dan perbandingan disekolah mengenai berkarya seni.
- c. Dunia pendidikan memahami akan pentingnya para generasi muda yang bermoral dan cerdas untuk generasi yang akan datang.
- d. Menambah wawasan dalam pengembangan kreativitas mahasiswa, khususnya di bidang seni rupa.
- e. Sebagai referensi dalam menambah sumber bacaan dalam program studi Pendidikan Seni Rupa.

3. Bagi Masyarakat Umum

- a. Mengenalkan sosial media dan gaya hidup para remaja milenial kepada masyarakat sebagai orang tua yang perlu tau apa yang di lakukan remaja milenial di luar rumah.
- b. Mengenalkan kepada masyarakat bahwa didikan itu penting, untuk menunjang masa depa yang lebih cerah.

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya seni lukis yang berjudul **“GAYA REMAJA MILENIAL SEBAGAI IDE BERKARYA SENI LUKIS”**.

maka karya tulis ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang penciptaan, masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

Bab ini menjelaskan landasan yang mendasari dalam proses penciptaan termasuk deskripsi analisa formal visual karya dengan meninjau data lapangan. Bab ini terdiri dari empat bagian, yaitu landasan teoritis, faktual, dan empiris.

3. BAB III METODE PENCIPTAAN

Bab ini berisi tentang metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya. Bab ini terdiri dari empat bagian, yaitu ide berkarya, stimulasi, kontemplasi dan proses berkarya.

4. BAB IV VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA

Bab ini menyajikan visualisasi dan pembahasan visual karya penciptaan yang bertema Remaja Milenial.

5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan simpulam dari hasil penciptaan karya dan saran operasional yang dapat menjadi acuan dalam penciptaan serta pengembangan selanjutnya dari berkarya seni penciptaan dengan menjadikan manusia dan hewan sebagai acuan objek utamanya.